

## **MENINGKATKAN KETRAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS VI SDN KEMAYORAN 16 PETANG JAKARTA PUSAT**

**Redintan Sihombing**

[sihombingredintan@yahoo.co.id](mailto:sihombingredintan@yahoo.co.id)

### **ABSTRAK**

*Ketrampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang harus diperhatikan dan dikembangkan agar dapat mengantisipasi berbagai tantangan dan kemajuan jaman masa depan. Untuk mewujudkan kemampuan siswa tersebut tentu sangat diperlukan suatu lingkungan yang dapat menunjang dimana siswa menerima sejumlah pengalaman pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuannya. Agar pembelajaran berbicara dapat dengan mudah dipahami oleh siswa diperlukan sebuah metode dalam pembelajaran. Adapun metode yang akan digunakan adalah menggunakan metode *Rolle Playing*.*

*Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis menggunakan siklus, setiap siklus melalui lima tahapan kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, Tindakan, Pengamatan, refleksi.*

*Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketrampilan berbicara, setelah dilakukan tindakan pada siklus kesatu mencapai 73 %, siklus kedua mencapai 83 % dan siklus ketiga 87% Adapun observasi tindakan guru dalam pembelajaran *Role Playing* siklus kesatu 61,8 % dan pada siklus kedua 87 %. Secara statistik terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *Rolle Playing* sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada pelajaran Bahasa Siswa kelas VI SDN Kemayoran 16 Petang Kemayoran Jakarta Pusat.*

**Kata kunci :** Keterampilan berbicara, *Rolle Playing*.

### **PENDAHULUAN**

Ketrampilan berbicara mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan siswa. Dengan ketrampilan berbicara, seseorang dapat melibatkan diri dalam persaingan global yang sekarang terjadi. Di era reformasi yang serba canggih ini, semua informasi disajikan secara instan dalam media yang beragam, termasuk media cetak. Kebutuhan untuk berkomunikasi menjadi suatu hal yang penting. Kemampuan berkomunikasi dengan baik, benar, efektif, dan efisien adalah tuntutan mutlak. Oleh karena itu, ketrampilan berbahasa (berbicara, menyimak, membaca, dan menulis) menjadi hal mutlak yang harus dikuasai agar kita juga menjadi bagian kemajuan zaman.

Menurut Depdiknas dalam "*KBK Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD dan MI*" Ketrampilan berbicara sebagai salah satu aspek ketrampilan berbahasa merupakan tahapan kedua bagi siswa, karena siswa dapat berbicara dengan baik jika serangkaian

tahapan ketiga aspek ketrampilan berbahasa lainnya telah dikuasai siswa. Dengan dikuasainya keempat keterampilan berbicara, diharapkan siswa dapat memenuhi standar kompetensi kemampuan berbahasa dalam berbicara yaitu secara efektif dan efisien berbagai jenis teknik berbicara dalam berbagai konteks. (Depdiknas, 2003:4).

Ketrampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang harus diperhatikan dan dikembangkan agar dapat mengantisipasi berbagai tantangan dan kemajuan jaman masa depan. Untuk mewujudkan kemampuan siswa tersebut tentu sangat diperlukan suatu lingkungan yang dapat menunjang dimana siswa menerima sejumlah pengalaman pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuannya. Agar pembelajaran berbicara dapat dengan mudah dipahami oleh siswa diperlukan sebuah metode dalam pembelajaran. Adapun metode yang akan digunakan adalah menggunakan metode *roleplaying*.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Keterampilan Berbicara**

Dalam menyampaikan pesan, seseorang menggunakan suatu media atau alat, yaitu bahasa, dalam hal ini ragam bahasa lisan. Seseorang yang menyampaikan pesan tersebut mengharapkan agar penerima pesan dapat mengerti atau memahaminya. Apabila isi pesan itu dapat diketahui oleh penerima pesan, maka akan terjadi komunikasi antara pemberi pesan dan penerima pesan. Komunikasi itu akhirnya akan menimbulkan pengertian atau pemahaman terhadap isi pesan bagi penerimanya.

Pemberi pesan itu sebenarnya dapat juga sebagai pendengar atau penyimak. Peristiwa proses penyampaian pesan secara lisan seperti itu disebut berbicara. (Akhadiah, Sabarti, 1993:153).

Konsep dasar berbicara sebagai sarana berkomunikasi mencakup hal sebagai berikut: (1) Berbicara dan menyimak adalah dua kegiatan resiprokal. Berbicara dan menyimak dua kegiatan yang berbeda namun berkaitan erat dan tak terpisahkan. Kegiatan berbicara baru berarti bila diikuti kegiatan menyimak. Dalam komunikasi lisan, pembicara dan penyimak berpadu dalam suatu kegiatan yang resiprokal berganti peran secara spontan, mudah, dan lancar dari pembicara menjadi penyimak dan penyimak menjadi pembicara. (2) Berbicara adalah proses individu berkomunikasi, (3) berbicara adalah ekspresi kreatif, (4) berbicara adalah tingkah laku yang dipelajari, (5) berbicara dipengaruhi oleh kekayaan pengalaman, (6) Berbicara merupakan sarana untuk memperluas cakrawala, (7) berbicara adalah kemampuan linguistik dan lingkungan, (8) berbicara adalah pancaran pribadi.

### ***Role Playing***

Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

E. Mulyasa, 2003, mengemukakan tahapan pembelajarn bermain peran meliputi : 1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik; 2) memilih peran; 3) menyusun tahap-tahap peran; 4) menyiapkan pengamat; 5) tahap penerapan; 6) diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap I; 7) diskusi dan evaluasi tahap II; dan 8) membagi pengalaman dan pengambilan keputusan. (Qurtubi, 2009: 25)

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’ dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Ada beberapa keuntungan penggunaan pendekatan instruksional di didalam kelas, yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. (Hamalik, 2001: 214) Dengan cara ini, anak-anak dilengkapi dengan cara control untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah di antara kelompok/individu-individu.

Keuntungan dalam metode ini adalah: a) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, b) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, c) guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan, d) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. (Hamdani, 2011: 87)

Dari uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode Role playing adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankanya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dan kelebihan metode ini adalah seluruh siswa berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama.

## PEMBAHASAN

## Kondisi Awal atau Pra Tindakan

Banyak siswa yang tidak mau berbicara di depan kelas, atau lebih baik memilih “diam saja” di dalam suatu diskusi atau tanya jawab, teramat sedikit sekali siswa kita yang lancar dan teratur sewaktu mengungkapkan gagasan atau pendapat dan masih banyak siswa kita yang tidak berani memberikan laporan secara lisan (berbicara) apabila tugas sejenis diberikan guru.

Sebelum melakukan penelitian menggunakan metode *Role Playing* guru masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional yang hasil out put siswanya bisa dilihat dalam tabel berikut :

sehingga peneliti mengamati bahwa Siswa kelas VI SD Negeri Kemayoran 16 Petang kondisi awal nilai berbicara sebagai berikut:

No	Nama	N <sub>1</sub>	N <sub>2</sub>	N <sub>3</sub>
1	Fiqih Nur Hidayat	60	62	63
2	Monica	60	60	65
3	Rifqi Hafizh	60	60	63
4	Selvi Rahmawati	60	63	60
5	Rahmat Rofialdi	60	59	60
6	Yusuf Bacthiar	62	60	60
7	Abi Rianggono	60	61	60
8	Aditya Ramadhan	57	60	60
9	Dewi Cahaya	63	60	60
10	Elvini Tiara	62	62	65
11	Firman Baihaqi	60	63	65
12	Granita Hudonia	60	60	64
13	Herdiyani	60	58	65
14	Jose Alfarizi	60	60	60
15	Kholifah A. U	63	64	63
16	Leo Hari Nugroho	63	62	63
17	M.Izar Anwar	41	46	60
18	M.Yusuf novianto	62	63	61
19	Nadia Maudina	49	50	62
20	Nancy Marpaung	49	59	62
21	Rifka Alfira	45	53	60
22	Rizky N.P	60	60	65
23	Reza Alfiano	60	60	60
24	Sania Yuliana	60	59	60
25	Siti Nuranisah	60	60	60

26	Yuniar Hermawati	63	61	65
27	Moh. Refaldi	60	62	65
28	Vicky Chanda Balwi	60	62	65
29	Yustika Sari	60	61	60
30	David Tyas	60	60	62
31	Aulia Syafitri	60	60	60
32	Khairil Fajar	63	61	65

Setelah melihat kondisi awal siswa kelas VI maka peneliti berinisiatif untuk merubah pembelajaran metode konvensional dengan menggunakan metode *Role Playing* yang dalam pelaksanaannya meliputi tiga siklus pembelajaran.

## Siklus I

### 1. Perencanaan

Penelitian mempersiapkan bahan atau materi ajar yang disusun dalam rencana pembelajaran serta tindakan-tindakan yang akan diambil sesuai dengan permasalahan. Peneliti menunjuk guru pembimbing atau teman sejawat sebagai guru kolaborator.

Dalam tahap ini peneliti menyusun bahan ajar yang dirumuskan dalam rencana pembelajaran dan langkah-langkah tindakan yang akan digunakan sesuai dengan permasalahan. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *Role Playing*. Pembelajaran akan dilakukan selama 3 siklus.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh maka disusunlah skenario pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### a. Tahap Awal

Untuk mengawali pembelajaran ini, guru melakukan tahap awal dalam pembelajaran, yang terdiri dari beberapa kegiatan, diantaranya : mula-mula guru mengucapkan salam, mengkondisikan kelas agar tertib, menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dengan cara mendongeng cerita tentang fabel dengan diiringi alunan musik dalam tip. Setelah itu guru menyediakan bahan atau materi pelajaran menelaah buku contoh cerita Bawang Merah dan Bawang Putih, alat dan sumber kegiatan diambil dari buku-buku cerita di perpustakaan.

#### b. Tahap Inti

Dalam kegiatan inti ini, siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pengertian menelaah buku tentang cerita rakyat Bawang Merah Bawang Putih dengan bantuan alat peraga gambar cerita, tiap kelompok menyimak penjelasan guru dan merespon setiap pertanyaan. Guru menjelaskan tugas cara menceritakan kembali isi cerita Bawang Merah Bawang Putih secara lisan dan tulisan, perwakilan tiap kelompok menceritakan kembali di depan kelas. Mereka mmperagakan cerita yang telah

ditelaah menurut pengetahuan mereka dengan menggunakan bahasa sederhana, kemudian memajang hasil kelompok yang berupa tulisan.

**c. Tahap Akhir**

Pada tahap akhir pembelajaran, siswa menyimpulkan cara menelaah buku cerita Bawang Merah Bawang Putih yang baru saja dibahas dengan dibimbing oleh guru. Setelah itu guru mengakhiri pembelajaran serta menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya. Pemberian tugas PR (mencari cerita rakyat yang ada di koran-koran atau majalah-majalah).

**2. Tindakan**

Kegiatan pada tahap ini guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah disusun dalam rencana pembelajaran. Guru menyampaikan materi berdasarkan urutan langkah-langkah pembelajaran.

Siswa diajak ke perpustakaan untuk mengenalkan buku yang akan ditelaah. Disini guru menjelaskan cara menelaah buku cerita fiksi yang ada di perpustakaan.

Langkah selanjutnya siswa diajak menyebutkan isi buku. Setelah selesai di perpustakaan siswa diajak masuk kelas untuk menjelaskan hasil telaah buku yang telah dilakukan siswa sehingga untuk mengetahui keberhasilan dalam proses pembelajaran.

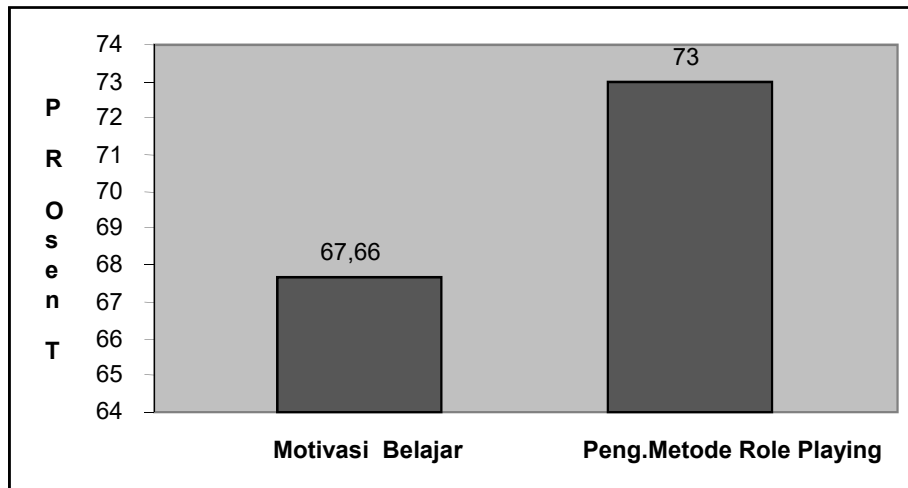
**3. Observasi**

Guru sebagai kolaborator dan observer melakukan pengamatan tindakan. Pengamatan tindakan ini dilakukan untuk mengamati kegiatan siswa dalam kegiatan belajar sampai mengerjakan lembar kerja (terlampir) dan evaluasi. Adapun pengamatan dilakukan menggunakan lembar pengamatan yang telah disiapkan (terlampir). Kegunaanya untuk mengetahui sejauh mana metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil siswa pada pelajaran tersebut.

**4. Refleksi**

Setelah guru melakukan kegiatan belajar mengajar, observer dan guru mulai mengadakan refleksi tindakan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kekurangan dan kelebihan guru dalam pembelajaran. Dalam hal ini Guru masih kurang maksimal menggunakan metode *Role Playing* sedangkan anak kelihatan semangat dan antusias dalam pembelajaran. Untuk itu dalam kegiatan terjadi tanya jawab antara observer dengan guru menyangkut hal-hal yang diamati.

Adapun hasil dari tindakan peneliti yang telah dilakukan dapat menunjukkan bahwa nilai guru dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing* adalah sebesar 73 %, dan rata-rata nilai hasil belajar terhadap penguasaan materi adalah sebesar 67,66%.



Gambar 3.1.

Kemampuan metode *Role Playing* Guru dan Motivasi Belajar Siswa

Dengan melihat diagram di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah sedangkan metode *Role Playing* guru sudah terlihat.

## Siklus II

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran disusun sebagai berikut:

### 1. Tahap Awal

Untuk mengawali pembelajaran ini, guru melakukan tahap awal dalam pembelajaran, yang terdiri dari beberapa kegiatan diantaranya : mula-mula guru mengucapkan salam, mengkondisikan kelas agar tertib, menyediakan bahan, alat dan sumber kegiatan, menata fasilitas dan sumber belajar dengan baik.

### 2. Tahap Inti

Dalam kegiatan inti ini, siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi pelajaran tentang membaca puisi, siswa mengekspresikan materi yang diajarkan, siswa mendengarkan petunjuk pelaksanaan kegiatan yang akan dilaksanakan, kemudian siswa mengerjakan lembar kerja siswa yang diberikan guru dalam kelompoknya. Selama proses pembelajaran, guru berusaha meningkatkan keterlibatan siswa, guru membimbing siswa dalam diskusi, guru melakukan monitoring, guru membantu siswa menyadari kekurangan dan kelebihan, guru membantu siswa menumbuhkan kepercayaan dirinya, dan guru melakukan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu dalam memberikan ide terhadap masing-masing siswa diberi kesempatan untuk berbicara secara bergiliran dan merata.

### 3. Tahap Akhir

Pada tahap akhir pembelajaran, siswa menyimpulkan materi pembelajaran dengan dibimbing oleh guru. Setelah itu guru mengakhiri pembelajaran serta menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya (data penilaian terlampir).

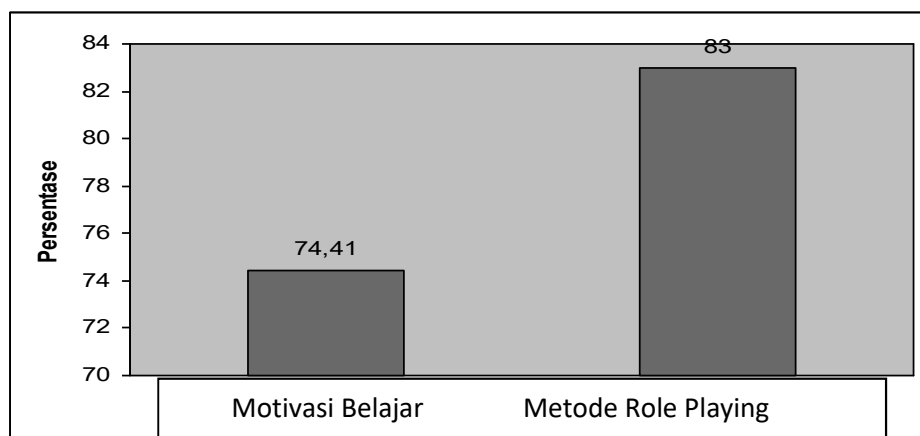
### 4. Observasi

Seperti pada siklus II pertemuan pertama, observer melakukan pengamatan dengan cara mengobservasi guru yang sedang melaksanakan tindakan yaitu proses belajar mengajar dengan rencana pembelajaran yang telah diperbaiki melalui refleksi, observer dalam mengobservasi menggunakan lembar pengamatan tindakan kelas. Lembar pengamatan yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan sebagai alat pengukuran kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh guru.

### 5. Refleksi Tindakan

Setelah guru melakukan kegiatan belajar mengajar observer dan guru sebagai kolaborator mulai mengadakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran tersebut. Refleksi tindakan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kekurangan yang dihadapi guru dalam pembelajaran untuk itu dalam kegiatan ini akan terjadi tanya jawab antara guru dengan observer menyangkut hal-hal yang diamati observer.

Adapun hasil dari tindakan penelitian yang telah dilakukan dapat menunjukkan bahwa nilai pengamatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode *Role Playing* 83 %, rata-rata nilai hasil belajar terhadap penguasaan materi sebesar 74,41 %.



Gambar 3.2

Kemampuan metode *Role Playing* Guru dan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilaksanakan oleh peneliti melalui tindakan pembelajaran tentang puisi pada siklus II dan hasil penelitian menunjukkan belum mencapai hasil yang diharapkan. Pada siklus ini guru belum melaksanakan semua aspek yang terdapat pada instrument penilaian kemampuan guru.



Ada beberapa hal yang masih terlewat yaitu ketika memberi masukan pada siswa untuk mengumpulkan data, guru belum sepenuhnya memberi input tentang data yang seharusnya dikumpulkan siswa sebelum pengamatan. Selain itu, dalam pengamatan guru juga kurang merespon siswa dalam menganalisis data yang didapat oleh siswa dikarenakan guru kurang mengkondisikan siswa yang terlihat masih sibuk dengan kegiatan pengamatan. Ketika memberikan pemantapan materi kepada siswa, masih ada saja siswa yang kurang memperhatikan ketika guru mencoba memberikan pemantapan materi berupa tanya jawab antara guru dengan siswa. Untuk itu, melihat kemampuan guru yang belum maksimal, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut yaitu pada siklus berikutnya.

### **Siklus III**

Tindakan yang dilakukan dengan perencanaan yang dibuat berdasarkan diskusi yang dilakukan oleh guru dan observer, tindakan ini dilakukan agar pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi semakin baik sehingga belajar Bahasa Indonesia menjadi meningkat.

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran disusun sebagai *berikut* :

#### **1. Tahap Awal**

Untuk mengawali pembelajaran ini, guru melakukan tahap awal dalam pembelajaran, yang terdiri dari beberapa kegiatan diantaranya : mula-mula guru mengucapkan salam, mengkondisikan kelas agar tertib, menyediakan bahan, alat dan sumber kegiatan, menata fasilitas dan sumber belajar dengan baik. Kemudian guru membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil, yang masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang.

#### **2. Tahap Inti**

Dalam kegiatan inti ini, siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi pelajaran dan tujuan yang akan dicapai, siswa mendengarkan materi yang diajarkan, kemudian siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang (siswa yang tergolong memiliki akademis tinggi di kelas, ditentukan kelompoknya, sedangkan anggota kelompoknya bebas), siswa dengan bimbingan guru diajak menelaah puisi masing-masing siswa dalam kelompoknya diharuskan menemukan isi puisi, tema puisi, serta pengarang puisi tersebut. Dalam pemaparannya didepan kelas siswa dalam kelompok maju dan membicarakan temuan dalam telaah puisi secara bergantian. Selanjutnya kelompok yang mempresentasikan terbaik diberikan reward/penghargaan sehingga akan membangkitkan minat berbicara pada kelompok lainnya'.selain itu setiap hasil telaah dipanjang pada madding sekolah sehingga hasil mereka bias dibaca oleh siswa yang lainnya. Selama proses pembelajaran, guru berusaha meningkatkan keterlibatan siswa, guru membimbing siswa dalam diskusi, guru melakukan monitoring, guru membantu siswa menyadari kekurangan dan kelebihan, guru membantu siswa menumbuhkan kepercayaan dirinya, dan guru melakukan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu dalam

memberikan ide terhadap kelompok masing-masing siswa diberi kesempatan untuk berbicara secara bergiliran dan merata. misalnya: masing-masing kelompok diberi kesempatan berbicara mengemukakan pendapatnya.

### **3. Tahap Akhir**

Pada tahap akhir pembelajaran, siswa menyimpulkan materi pembelajaran dengan dibimbing oleh guru. Setelah itu guru mengakhiri pembelajaran serta menjelaskan bahwa pembelajaran akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

### **4. Pengamatan**

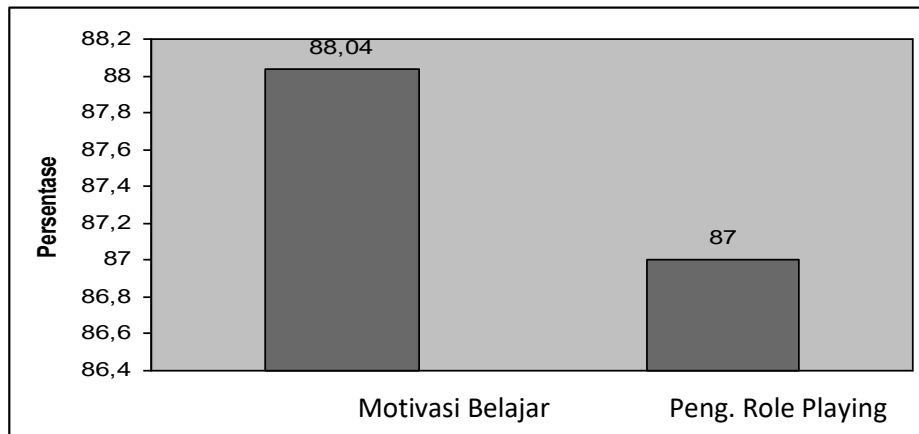
Seperti pada siklus II pertemuan pertama, observer melakukan pengamatan dengan cara mengobservasi guru yang sedang melaksanakan tindakan yaitu proses belajar mengajar dengan rencana pembelajaran yang telah diperbaiki melalui refleksi, observer dalam mengobservasi menggunakan lembar pengamatan tindakan kelas. Lembar pengamatan yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan sebagai alat pengukuran kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh guru.

### **5. Refleksi**

Setelah guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar, observer dan guru mulai mengadakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran tersebut. Refleksi tindakan dilakukan untuk mengetahui sejauhmana kekurangannya yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Untuk itu dalam kegiatan ini akan terjadi tanya jawab antar guru yaitu guru dengan observer menyangkut hal-hal yang diamati oleh observer.

Adapun hasil dari tindakan penelitian yang telah dilakukan dapat menunjukkan bahwa nilai pengamatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode *Role Playing* meningkat sebesar 87 %, rata-rata nilai hasil belajar terhadap penguasaan materi dengan pendekatan pakem sebesar 88,04 %.

Berdasarkan hasil tindakan yang gurulaksanakan melalui tindakan pembelajaran pada siklus III dan penelitian menunjukkan prestasi peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia tentang berbicara sudah memenuhi nilai yang diharapkan yaitu 80%, melihat data diatas sudah ada peningkatan lebih dari 20,38%, sehingga guru dan observer memutuskan untuk mengakhiri tindakan pembelajaran.



Gambar 3.3.

Kemampuan metode *Role Playing* Guru dan Motivasi Belajar Siswa

## HASIL PENELITIAN

Setelah diperoleh data baik pada data dalam siklus I dan II maka dilakukan penganalisisan data. Data yang dianalisis mencakup data proses dan data hasil belajar. Adapun analisis hasil dapat dilihat pada tabel dan grafik.

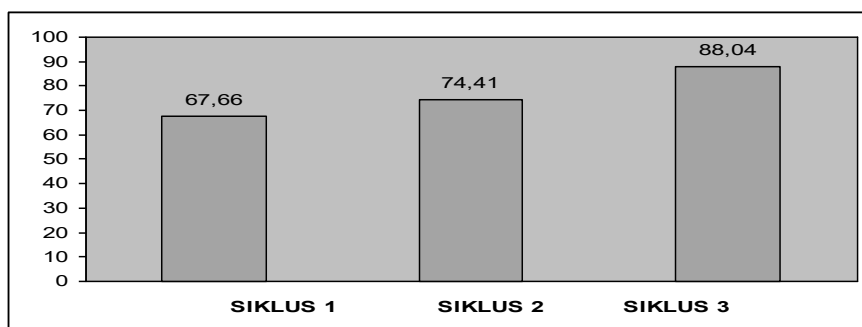
1. Pada siklus I dengan hasil belajar mencapai 67,66% dan efektivitas penggunaan metode *Role Playing* 73 %.
2. Pada siklus II dengan hasil belajar 74,41% dan efektifitas penggunaan metode *Role Playing* 83%.
3. Siklus III dengan hasil belajar 88,04 % dan efektifitasnya penggunaan metode *Role Playing* 87%.

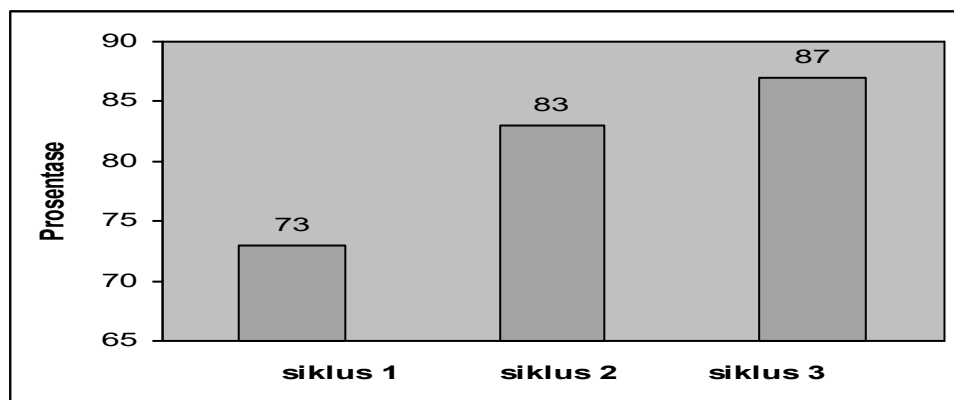
Tabel 3.4.

Rekapitulasi Analisis Data Hasil belajar

NO.	SIKLUS	HASIL PENGAMATAN	
		HASIL BELAJAR	Role Playing
1	1	67,66	73
2	2	74,41	83
3	3	88,04	87

Gambar 3.5. Hasil Belajar



Gambar 3.6 . Grafik metode *Role Playing*

## INTERPRESTASI HASIL PEMBAHASAN

### Siklus Pertama

Dari nilai analisis data hasil belajar siswa mencapai 67,66% di karena adanya perbedaan Sistem pembelajaran dari sebelumnya. Sistem pembelajaran yang dilakukan sebelumnya guru melakukan pembelajaran secara tradisional. Artinya pembelajaran yang tidak melibatkan siswa aktif, guru melakukannya pembelajaran menggunakan metode ceramah. Interaksi belajar berlangsung searah dan tidak menggunakan media pembelajaran.

Sesuai dengan perencanaan tindakan, penelitian dilanjutkan pada siklus kedua. Pada siklus kedua tindakan yang dilakukan lebih ditekankan pada kualitas pembelajaran yaitu aspek keaktifan, kerja sama dan kreativitas siswa sehingga diharapkan akan berdampak pada kenaikan hasil belajar siswa.

### Siklus Kedua

Hasil belajar siswa pada siklus kedua yang dihitung dengan menggunakan rumus probabilitas mencapai rata-rata 74,41 % meningkat 6,75 % dari rata-rata yang dicapai pada siklus pertama yaitu 67,66 %. Kenaikan ini juga dialami pada proses belajar siswa.

Kenaikan prosentasi hasil dan proses belajar siswa yang telah dicapai pada siklus ini merupakan hasil analisis kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama kolabolator. Temuan-temuan masalah yang teridentifikasi pada siklus sebelumnya dianalisis dan dicarikan solusinya sehingga proses belajar meningkat.

Strategi pembelajaran yang dilakukan pada siklus II, siswa melakukan pengamatan langsung dan menganalisa data. Setelah selesai melakukan pengamatan, siswa mendiskusikan dan melaporkan hasil serta menyimpulkannya dipandu oleh guru.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada siklus kedua maka observer bersama kolaborator memandang bahwa penelitian belum memenuhi target pencapaian maksimal sehingga dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

### Siklus Ketiga

Hasil belajar siswa pada siklus kedua yang dihitung dengan menggunakan rumus probabilitas mencapai rata-rata 88,04 % meningkat 20,38 % dari rata-rata yang dicapai pada siklus kedua yaitu 74,41 %. Kenaikan ini juga dialami pada proses belajar siswa.

Kenaikan prosentasi dan proses belajar siswa yang telah dicapai pada siklus ini merupakan hasil analisis kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama kolabolator. Temuan-temuan masalah yang teridentifikasi pada siklus sebelumnya dianalisis dan dicarikan solusinya sehingga proses belajar meningkat.

Strategi pembelajaran yang dilakukan pada siklus III, siswa melakukan pengamatan langsung dan menganalisa data. Setelah selesai melakukan pengamatan, siswa mendiskusikan dan melaporkan hasil serta menyimpulkannya dipandu oleh guru.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada siklus ketiga maka guru bersama kolaborator memandang bahwa penelitian telah berhasil terbukti target pencapaian maksimal sudah terpenuhi.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dalam bab sebelumnya dari siklus I sampai siklus III diperoleh data adanya peningkatan hasil belajar dari satu siklus ke siklus selanjutnya terlihat pada siklus I bahwa nilai kemampuan menerapkan metode *Role Playing* guru sebesar 73, rata-rata nilai hasil belajar terhadap penguasaan materi dengan pendekatan kontekstual 57,1. Pada siklus II terjadi peningkatan bahwa nilai kemampuan kontekstual guru sebesar 83% rata-rata nilai hasil belajar terhadap penguasaan materi dengan metode *Role Playing* adalah sebesar 61,8 % . Siklus III terjadi peningkatan yaitu untuk penerapan metode *Role Playing* sebesar 87 % rata-rata hasil sebesar 73,2 %. Disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia tentang kegiatan berbicara menelaah buku dan membaca puisi dikelas VI SDN Kemayoran 16 Petang. Karena metode *Role Playing* pada Bahasa Indonesia memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri yang dimilikinya berdasarkan dunia nyata dan pengalaman langsung dalam penerapan kehidupan sehari-hari.

Implikasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

Metode *Role Playing* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan pengalaman siswa melalui interaksi belajar aktif yang melibatkan kemampuan intelektual, emosional dan social dalam merumuskan suatu konsep melalui eksplorasi sehingga pemahaman siswa meningkat.

Terciptanya interaksi proses belajar multi arah yaitu antar siswa dengan guru, antar siswa dengan siswa dan antar siswa dengan sumber belajar.

Pembelajaran lebih bermakna karena pengenalan konsep serta penerapan konsep kepada siswa mengamati langsung proses pembuktian. Pemahaman siswa tidak lagi verbalisme.

Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui metode *Role Playing* mendorong siswa untuk aktif, berlatih bekerja sama dan kreatif sehingga penerapan model pembelajaran ini perlu terus dilaksanakan oleh guru dan sosialisasikan kepada guru lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti, 1993 *Bahasa Indonesia I*, Depdikbud.
- Arikunto, Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Balai Pustaka, 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Depdiknas, 2003. *KBK Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD dan MI*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas, *UU RI Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dimiyati dan Mujiono, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Malik, Umar H, 2003. *Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Bumi Aksara.
- Prawiradilaga, Dewi Salma, 2007. *Prinsip Disain Pembelajaran*, Jakarta : UNJ.
- Purwanto, Ngalmi, 1990. *Psikologi Pendidikan*, Bandung : Rosda Karya.
- Sriyono, 1993 *Teknik Belajar Mengajar CBSA*, Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Thachir, Malik, 1990. *Memahami Cara Belajr Siswa Aktif*, Jakarta:PT Rosda Jayakarta.
- Winkle, W.S, 1996. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta : Grasindo.
- Zuchdi, Darmiyati, dan Budiasih, 1997. *Pendidikan dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*, Depdikbud.